

INTERNATIONAL ORIENTEERING FEDERATION  
**International Specification for Control Descriptions**

국제오리엔티어링연맹  
**컨트롤 설명 국제기준**

번역상의 오류 및 사용된 용어가 다를 수 있으므로 정확한 내용은 원문을 참고하시기 바라며,  
[기존 2018년 버전에서 변경된 항목은 청색 글자에 밑줄로 표기했습니다.](#)

내용의 수정 및 보완에 대한 의견은 010-5459-0939로 연락주시기 바랍니다.

INTERNATIONAL ORIENTEERING FEDERATION

International Orienteering Federation

Drottninggatan 47, 3 1/2 tr.

SE-65225 Karlstad

Sweden

<http://www.orienteeing.sport>

IOF RULES COMMISSION:

David Rosen (Chair), Barry McCrae, Felix Büchi

Editor:

Barry Elkington

Artwork based on the 1990 edition with additional drawings by Matthew Cook (2004, 2018).

Map sections by Jukka Liikari.

# IOF Control Descriptions IOF 컨트롤 설명

## Major Changes to the 2018 version: 2018 버전의 주요 변경 사항:

- 1) Now covers both ISOM and ISSprOM. 이제 ISOM과 ISSprOM을 모두 다룬다.
- 2) Description Sheet should be printed in black. 설명표는 검정색으로 인쇄되어야 한다.
- 3) If the clarification symbol in column C is not sufficient to unambiguously define the placement of the control flag then the feature is not suitable for a control site. C열의 설명 기호가 컨트롤 플래크의 위치를 명확하게 정의하기에 충분하지 않은 경우 해당 특징물은 컨트롤 위치에 적합하지 않다.
- 4) Use of Copse symbol extended to include a more runnable area of trees surrounded by thicker forest. 더 울창한 숲으로 둘러싸인 더 달리기 쉬운 나무 영역을 포함하도록 확장된 작은 숲 기호 사용.
- 5) Use of Building symbol extended to include a pillar supporting a roof. 지붕을 지지하는 기둥을 포함하도록 확장된 건물 기호의 사용.
- 6) New symbol added for a Railway or tramway. 철도 또는 트램웨이에 대한 새로운 기호가 추가되었다.
- 7) Use of Top and Beneath symbols extended to include the Upper or Lower of two levels. 두 레벨의 상단 또는 하단을 포함하도록 확장된 상단 및 하단 기호를 사용.
- 8) New symbol added for a map flip (turn the map over). 지도 뒤집기(지도 뒤집기)에 대한 새로운 기호가 추가되었다.

## **Introduction 소개**

Orienteering is a worldwide sport. It is the aim of the IOF control description symbols to provide a standard means for orienteers from all countries to be able to understand control descriptions without ambiguity or the need for language translation. This [document](#) shows how the symbols can be used to do this. Orienteering은 세계적인 스포츠이다. IOF 컨트롤 설명 기호의 목적은 모든 국가의 오리엔티어가 모호성이나 언어 번역의 필요성 없이 컨트롤 설명을 이해할 수 있도록 표준화된 방법을 제공하는 것이다. 이 [문서](#)는 이를 위해 기호를 사용하는 방법을 보여준다.

## **How IOF control descriptions work IOF 컨트롤 설명의 작동 원리**

The purpose of a control description is to give greater precision to the picture given by the map of the control feature, and to indicate the location of the control flag in relation to this feature, thereby helping the competitor to better visualise the control site. However, a good control is found primarily by map reading. Descriptions and codes can assist in this task, but should be kept as short and simple as is necessary to locate the control. Note: Control descriptions should not be used to correct map errors. 컨트롤 설명의 목적은 컨트롤 특징의 지도에 의해 주어진 그림에 더 높은 정밀도를 제공하고, 이 특징과 관련된 컨트롤 플래크의 위치를 표

시함으로써 경기자가 컨트롤 사이트를 더 잘 시각화 하도록 돕는 데 있다. 그러나 좋은 컨트롤은 기본적으로 지도 읽기에 의해 발견된다. 설명 및 코드는 이 작업을 지원할 수 있지만 컨트롤을 배치하는 데 필요한 만큼 짧고 간결하게 유지되어야 한다.

주: 제어 설명은 지도의 오류를 수정하는 데 사용해서는 안 된다.

### Sample control description sheet 컨트롤 설명표 샘플

IOF Event Example				IOF 이벤트 예시			
M45 M50 W21				Classes M45 M50 W21 클래스 M45 M50 W21			
5		7.6 km		210 m		Course number 5 코스번호 5	
		150 m		→△		Distance to Start Triangle 150m 출발 삼각형까지 150m 거리	
△		/	↗	Y			
1	101	↖	•	<			
2	212	↖	•	1	○•		
3	135	⊗	⊗		≡		
4	246		⊖			○	
5	164	→	□			○	
		120 m		→		Follow taped route 120 m away from control 컨트롤에서부터 표시된 루트를 따라 120m를 가시오.	
6	185	↗	↘		└		
7	178	⌋			○		
8	147	≡	≡	2			
9	149	/	/	X			
		250 m		→⊙		Follow taped route 250 m from last control to finish 마지막 컨트롤에서 도착지점(F)까지 표시된 루트 250m를 따라가시오.	

### Control description sheet format 컨트롤 설명표 형식

The control description sheet for an orienteering course contains the following information: 오리엔티어링 코스의 컨트롤 설명표는 다음 정보를 포함한다.

- Heading. 제목
- Start Location, including details of the distance to the start triangle from the point of the timed start if these are not within a few metres of each other. 서로 몇 미터 내에 있지 않는 경우 시간이 정해진 출발지점으로부터 출발 삼각형까지 거리의 세부사항을 포함하는 출발 위치.
- Description of individual controls, incorporating any special instructions such as the length and nature of any marked route during the course. 코스 중 표시된 루트의 길이와 특성 같은

특별한 설명을 포함하는 개별 컨트롤에 대한 설명.

- Nature of route from the last control to the finish. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 경로의 특성.

The control description sheet should be printed in black, and the boxes should be square with a side dimension of between 5mm and 7mm. 컨트롤 설명표는 검정색으로 인쇄되어야 하며 박스는 측면 치수가 5mm에서 7mm 사이인 정사각형이어야 한다.

When control descriptions are provided in a written form the overall presentation should be similar to that of the pictorial version, and the description of the individual controls written, as far as possible, in the same order as for the pictorial version. 컨트롤 설명이 문장으로 제공 될 때, 전체 프리젠테이션은 그림 버전의 것과 유사해야 하며, 가능한 한 그림 버전과 동일한 순서로 작성된 개별 컨트롤에 대한 설명이 있어야 한다.

## Heading 표제

Event title. 이벤트 제목.

Classes(optional line). 클래스(선택적 행).

Course code; Course length in kilometres to the nearest 0.1km, measured from the point at which the timing starts; Height climb in metres to the nearest 5m. 코스 코드; 경기시간이 시작되는 지점에서 측정한 최소 0.1km 킬로미터 단위의 코스거리; 최소 5m 단위의 등행거리.

## Start location 출발 위치

Shown in the first line of descriptions, using the description as if it were a control feature. 설명의 첫 번째 행에 표시되며 컨트롤 특징인 것처럼 설명을 사용한다.

Codes for the start, e.g. S1, S2, can be used in Column B when appropriate. 출발지점 코드(예: 해당하는 경우 S1, S2를 B열에 사용할 수 있다.)

Optionally this may be preceded by a line showing the distance to the location of the start triangle from the timed start if these are not within a few metres of each other. 서로 몇 미터 내에 있지 않은 경우 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형 위치의 거리를 보여주는 행으로 선택적으로 선행될 수 있다.

## Description of individual controls 개별 컨트롤 설명

These are normally in the order in which they are to be visited, and may incorporate special instructions such as the length and nature of any marked route during the course. A thicker horizontal line should be used after every third description and on either side of any special instruction. 이들은 일반적으로 방문하게 되는 순서대로 이루어지며, 코스 중에 표시된 루트의 길이와 특성 같은 특별한 설명을 포함 할 수 있다. 두꺼운 수평선은 매 3번째 설명 후에 그리고 특별한 지시의 양쪽에 사용되어야 한다.

	A	Control number 컨트롤 번호
	B	Control code 컨트롤 기호
A B C D E F G H	C	Which of any similar feature 비슷한 특징의 경우
	D	Control feature 컨트롤 특징
2 225 ↘ ∴ 8x4 < 人	E	Appearance 모양
	F	Dimensions/Combinations/Bend 치수/조합/굽음
	G	Location of the control flag 컨트롤 플래그의 위치
	H	Other information 기타 정보

### Explanation of Columns 열 설명

Each control is described in the following manner: 각 컨트롤은 다음과 같은 방식으로 설명된다.

#### Column A-Control number A열-컨트롤 번호

Numbering of controls is in the sequence they are to be visited, unless the description is for a Score competition in which case this column is usually either left blank or indicates the control value. 컨트롤의 넘버링은 스코어 경기에 대한 설명이 아닌 한 방문해야하는 순서대로 되어 있다. 이러한 경우 이 열은 보통 공백이거나 컨트롤 값을 나타낸다.

#### Column B-Control code B열-컨트롤 기호

The control code should be a number greater than 30. 컨트롤 기호는 30보다 큰 숫자여야 한다.

#### Column C-Which of any similar feature C열-비슷한 특징의 것

This column may be used when there is more than one similar feature within the control circle; e.g. south eastern. 이 열은 컨트롤 원 안에 비슷한 특징이 두 개 이상 있는 경우에 사용될 수 있다. 예: 남동쪽.

#### Column D-Control feature D열-컨트롤 특징물

The feature, as shown on the map, at the centre of the circle defining the control site; e.g. clearing; boulder. Most of these are cross referenced to the ISOM 2017(International Specification for Orienteering Maps) symbol used to represent them. 지도에 표시된 대로 컨트롤 사이트를 정의하는 원의 중심에 있는 특징물. 예: clearing(숲속 빈터); 독립바위. 이 중 대부분은 ISOM 2017(오리엔티어링 지도 국제기준) 기호를 나타내는 데 사용된다.

#### Column E-Appearance E열-모양

Further information on the nature of the feature if it is required; e.g. overgrown; ruined. In certain circumstances also used for a second control feature where the description requires this

i.e. crossing; junction; between. 필요한 경우 특징물의 특성에 대한 추가 정보. 예 : 무성한; 무너진. 특정 상황에서 설명이 필요한 두 번째 컨트롤 특징물에도 사용된다. 예: 교차; 연결; 사이.

### **Column F-Dimensions/Combinations/Bend F열-치수/조합/굽음**

Dimensions of the feature should be given where the size of the control feature on the map is symbolic rather than to scale. Also used for the two combination symbols (crossing; junction), and the Bend symbol. 특징물의 치수는 지도에서 컨트롤 특징물의 크기가 축척이 아닌 상징적인 곳에 지정해야한다. 두 조합 기호(교차, 연결) 및 굽음 기호에도 사용된다.

### **Column G-Location of the control flag G열-컨트롤 플래그의 위치**

Position of the control flag with respect to the feature; e.g. west corner (outside); south foot. 특징물에 대한 컨트롤 플래그의 위치. 예: 서쪽 가장자리(바깥 쪽); 남쪽 발치.

### **Column H-Other information H열-기타 정보**

Other information that may be of importance to the competitor; e.g. first aid; refreshments. 경기자에게 중요할 수 있는 기타 정보; 예: 응급 처치; 다과(음료).

### **Special Instructions 특별 지시**

These lines go in the body of the descriptions and give specific information about the nature of the route that must be followed at that point; e.g. follow taped route for 50m away from the control; use mandatory crossing point. 이 행은 설명의 본문에 들어가고 그 지점에서 따라야 하는 루트의 특성에 대한 구체적인 정보를 제공한다. 예: 컨트롤에서 50m 떨어진 곳에 표시된 루트를 따라가시오. 교차점을 의무적으로 이용하시오.

### **Nature of route from the last control to the Finish 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 루트의 특성**

This line shows the distance from the last control to the finish, and the nature of any taped route at the finish. 이 행은 마지막 컨트롤에서 도착지점까지의 거리, 도착에서의 표시된 루트의 특성을 보여준다.

### **Explanation of Symbols 기호 설명**

Where an ISOM reference number is given this shows the relationship to the map symbol as defined in the ISOM 2017 specifications.






ISOM 참조 번호가 있는 경우 ISOM 2017 설명서에 정의된 대로 지도 기호와의 관계를 보여준다.

### **Column C-Which of any similar feature C열-비슷한 특징의 것**

These symbols need only be used when required to clarify on which of several similar features

the control flag is placed i.e. the features are close enough on the map such that the intended feature is not obvious. They are not required if, for example, a second feature lies near the edge of the control circle. 이 기호는 컨트롤 플래그가 배치된 몇 가지 비슷한 특징의 것을 명확히 하기 위해 필요한 경우에만 사용해야 한다. 즉 계획된 특징물이 분명하지 않을 정도로 지도에 특징물이 매우 근접해 있다. 예를 들어 두 번째 특징물이 컨트롤 원의 가장자리 근처에 있는 경우에는 필요하지 않다.

If the clarification symbol in column C is not sufficient to unambiguously define the placement of the control flag then the feature is not suitable for a control site. C열의 설명 기호가 컨트롤 플래그의 배치를 명확하게 정의하기에 충분하지 않은 경우 해당 특징물은 컨트롤 위치에 적합하지 않다.

Ref.	Symbol	Name	Description
0.1		Northern 북쪽	The more northern of two similar features, or the northern-most of several similar features. 2개의 비슷한 특징물의 더 북쪽, 또는 여러 비슷한 특징물의 가장 북쪽.
0.2		South eastern 남동쪽	The more south eastern of two similar features, or the south eastern-most of several similar features. 2개의 비슷한 특징물의 더 남동쪽, 또는 여러 비슷한 특징물의 가장 남동쪽
0.3		Upper 더 높은	Where the control feature is directly above a similar feature. 컨트롤 특징물이 비슷한 특징물의 바로 위에 있는 경우.
0.4		Lower 더 낮은	Where the control feature is directly below a similar feature. 컨트롤 특징물이 비슷한 특징물의 바로 아래에 있는 경우.
0.5		Middle 중간	Where the control feature is the middle one of a number of similar features. 컨트롤 특징물이 다수의 비슷한 특징물의 중간에 있는 경우.

### Column D-The Control Feature D열-컨트롤 특징물

Column D indicates the feature on which the control flag is placed. D열은 컨트롤 플래그가 배치된 특징물을 나타낸다.

These are cross-referenced to the ISOM 2017-2 (International Specification for Orienteering Maps) and ISSprOM 2019-2 (International Specification for Sprint Orienteering Maps) symbol or symbols used to represent them (which are generally harmonised). Note that where a number is given it includes all symbols beginning with that number (e.g. 509 indicates 509.1 & 509.2). 이는 ISOM 2017-2(오리엔티어링 지도에 대한 국제기준) 및 ISSprOM 2019-2(스프린트 오리엔티어

링 지도에 대한 국제기준) 기호 또는 이를 나타내는 데 사용되는 기호(일반적으로 조화됨)를 상호 참조한다. 숫자가 제시되면 해당 숫자로 시작하는 모든 기호가 포함된다(예: 509는 509.1 및 509.2를 나타냄).








If a second control feature is required (i.e. for crossing; junction; between) then this must go in column E. It is not permitted to place two symbols in Column D.

두 번째 컨트롤 특징물이 필요한 경우(즉 교차점, 분기점, 사이) 이 열은 E열로 가야 한다. D열에 두 개의 기호를 배치 할 수 없다.



**Landforms(ISOM / ISSprOM section 3.1) 지형**









Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
1.1		Terrace 테라스	A level area on a slope. 경사면의 평평한 지역.	101 <a href="#">102</a> <a href="#">103</a>
1.2		Spur 돌출부	A contour projection or "nose" rising from the surrounding ground. 등고선 돌출 또는 주변 지대에서 솟은 돌출부	101 <a href="#">102</a> <a href="#">103</a>
1.3		Re-entrant 골짜기	A contour indentation; a valley; the opposite of a spur. 등고선 굴곡; 골짜기; 돌출부의 반대편.	101 <a href="#">102</a> <a href="#">103</a>
1.4		Earth bank 흙벼랑	An abrupt change in ground level which can clearly be distinguished from its surroundings. 주위와 명확하게 구분할 수 있는 급격한 지면 높이의 변화.	104
1.5		Quarry 채석장	Gravel, sand or stone working in flat or inclined ground. 평면 또는 경사면에서의 자갈, 모래 또는 암석 작업장	104
1.6		Earth wall 흙둑	A narrow wall of earth projecting above the surrounding terrain; may be partially stone faced, usually man-made. 주변 지형 위에 튀어나온 지상의 좁은 벽; 부분적으로 표면이 돌이거나, 보통 인공일 수 있다.	105 106
1.7		Erosion gully 침식된 도랑	An erosion gully or trench, normally dry. 일반적으로 건조한 침식된 협곡 또는 도랑.	107
1.8		Small erosion gully 침식된 작은 도랑	A small erosion gully or trench, normally dry. 일반적으로 건조한 침식된 작은 협곡 또는 도랑	108
1.9		Hill 언덕(봉우리)	A high point. Shown on the map with contour lines. 높은 지점. 지도에 등고선으로	101





			표시된다.	
1.10		Knoll 작은 봉우리	A small obvious mound or knoll. 작고 분명한 둔덕 또는 작은 봉우리.	109 110
1.11		Saddle 안부	The low point between two higher points. 높은 두 지점 사이의 낮은 지점.	101
1.12		Depression 함몰지	A depression or hollow from which the ground rises on all sides. Shown on the map with contour lines. 모든 측면에서 지면이 높아지는 함몰지 또는 움푹 꺼진 곳. 지도에 등고선으로 표시된다.	101
1.13		Small depression 작은 함몰지	A small, shallow, natural depression or hollow from which the ground rises on all sides. 모든 측면에서 지면이 높아지는 작고, 얇고, 자연스러운 함몰지 또는 움푹 꺼진 곳.	111
1.14		Pit 구덩이	A pit or hole with distinct steep-sides. Usually man made. Used with symbol 8.6 to indicate a rocky pit. 분명한 경사면으로 된 구덩이 또는 구멍. 보통 인공. 바위 구덩이를 나타내는 기호 8.6과 함께 사용.	112 203
1.15		Broken ground 요철지대	Clearly disturbed ground with features too small or too numerous to be mapped individually; including animal earths. 특징물이 너무 작거나 너무 많아 개별적으로 매핑하기에 분명히 혼란스러운 지면. animal earths 포함.	113 114
1.16		Ant hill (termite mound) 개미독 (흰개미 둔덕)	The mound made by ants or termites. 개미 또는 흰개미가 만든 둔덕.	










**Rock and boulders (ISOM / ISSprOM section 3.2) 바위와 암석**

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
2.1		Cliff, Crag 절벽, 험한 바위	A cliff or rock face. May be passable or impassable. 절벽이나 암벽면. 통행 가능 또는 불가능.	201 202
2.2		Rock Pillar 바위 기둥	A high, natural rock projection. 높고 자연적인 바위 돌출부.	206


2.3		Cave 동굴	A hole in a rock face or hill side, which may or may not lead to underground workings. 지하로 이어지거나 그렇지 않은 바위면이나 언덕에 있는 구멍.	203
2.4		Boulder 독립 바위	A prominent free-standing block of rock or stone. 눈에 띄는 독립 바위 또는 돌 덩어리	204 205
2.5		Boulder field 바위지대	An area covered by so many boulders that they cannot be individually mapped. 개별적으로 매핑할 수 없도록 너무 많은 바위들로 덮여 있는 지역	208 209
2.6		Boulder cluster 바위군	A small distinct group of boulders so closely clustered together that they cannot be individually mapped. 개별적으로 매핑할 수 없도록 서로 근접하게 밀집된 작고 뚜렷한 바위 그룹.	207
2.7		Stony ground 돌이 많은 땅	An area covered with many small stones or rocks. 많은 작은 돌 또는 암석으로 덮인 지역.	210 211 212
2.8		Bare rock 암반	A runnable area of rock with no earth or vegetation cover. 흙 또는 식물이 덮여있지 않은 바위면의 달릴 수 있는 지역.	214
2.9		Narrow passage 좁은 통로	A gap between two cliffs or rock faces that face each other. 서로 마주하는 두 개의 절벽이나 암벽면 사이의 틈.	201 202
2.10		Trench 트렌치	A rocky or artificial trench. 바위로 된 또는 인공 도랑.	215


**Water and marsh (ISOM / ISSprOM section 3.3) 물과 습지**


Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
3.1		Lake 호수	A large area of water, normally mapped as uncrossable. 물의 큰 지역, 보통은 통행불가로 매핑된다.	301
3.2		Pond 연못	A small area of water, may be shallow or seasonal. 물의 작은 지역, 얇거나 계절적일 수 있다.	302
3.3		Waterhole	A water-filled pit or depression. 물이 채워진	303

		웅덩이	구덩이 또는 함몰지.	
3.4		River, Stream, Water course 하천, 시내, 물줄기	A natural or artificial watercourse with either moving or standing water. 흐르거나 멈춰있는 물로 된 자연 또는 인공 수로	301 304 305
3.5		Minor water channel, Ditch 작은 수로, 도랑	A natural or man made minor water channel which may contain water only intermittently. 간헐적으로만 물을 담고 있을 수 있는 자연 또는 인공의 작은 수로	306
3.6		Narrow marsh 좁은 습지	A narrow marsh or trickle of water, too narrow to be shown on the map with the marsh symbol. 좁은 습지 또는 물이 조금씩 흐르는, 지도에 습지 기호로 표시되기에는 너무 좁은.	309
3.7		Marsh 습지	A permanently wet area with marsh vegetation. 습지식물이 있는 영구적으로 습한 지역.	307 308 <a href="#">310</a>
3.8		Firm ground in marsh 습지의 단단한 땅	A non-marshy area within a marsh, or between two marshes. 습지 내 또는 두 습지 사이에 습지가 아닌 지역.	307 308 <a href="#">310</a>
3.9		Well 우물	A shaft containing water or a captive spring, clearly visible on the ground. Often with some form of man-made surround. 물을 담은 갭 또는 전용 샘, 지면에 뚜렷하게 볼 수 있는. 가끔은 인공으로 둘러싼 모양.	311
3.10		Spring 샘	The source of a watercourse with a distinct outflow. 뚜렷하게 흘러나오는 물줄기의 원천.	312
3.11		Water tank, Water trough 물탱크, 물통	A man made water container. 인공 물 용기.	311









**Vegetation (ISOM / ISSprOM section 3.4) 식생**



Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
4.1		Open land 트인 땅	An area with no trees. Grassland, a meadow or a field. Also heath or moorland. 나무가 없는 지역. 초원, 목초지 또는 들판. 또한 황야 또는	<a href="#">213</a> 401 403 <a href="#">412</a>








			<p>는 황무지</p> <p><a href="#">Used with symbol 8.8 to indicate open sandy ground. *트인 모래 지면을 나타내기 위해 기호 8.8과 함께 사용된다.</a></p>	<p><a href="#">413</a></p> <p><a href="#">414</a></p>
4.2		Semi-open land 거친 트인 땅	An area of open land with scattered trees or bushes. 흩어져 있는 나무나 덩불이 있는 트인 땅 지역.	402 404
4.3		Forest corner 숲의 모서리	The corner or tip of a forested area projecting into open land. 트인 땅에 돌출된 숲으로 된 지역의 모서리 또는 끝	<a href="#">405</a> <a href="#">406</a> <a href="#">408</a> <a href="#">410</a>
4.4		Clearing 숲속 빈터	A small area of land free from trees within the forest. 숲 안에 나무가 없는 작은 지역.	401 403
4.5		Thicket 덤불	A small area of forest where the tree cover or undergrowth is so dense that it is difficult to pass. May also be used for an individual bush (typically in Sprint competitions). 나무 꺾대기 또는 덩불이 너무 뻘뻘하여 통행이 어려운 숲의 그늘진 길 지역. 개별 덩불(일반적으로 스프린트 경기)에도 사용될 수 있다.	<a href="#">406</a> 408 410 411 <a href="#">418</a>
4.6		Linear thicket 선형 덩불	A man-made line of trees or bushes that is difficult to cross. May also be used for a hedge(typically in Sprint competitions). 지나가기 어려운 인공의 나무 또는 덩불의 선. 장애물로 사용될 수 있다(일반적으로 스프린트 경기에서).	410 411
4.7		Vegetation boundary 식생 경계	A distinct boundary between different types of trees or vegetation. 서로 다른 유형의 나무 또는 식물 사이의 뚜렷한 경계.	415 416
4.8		Copse 잡목	A small area of trees in open ground <a href="#">or a more runnable area of trees surrounded by thicker forest.</a> 트인 땅에 나무로 된 작은 지역 <a href="#">또는 더 울창한 숲으로 둘러싸인 더 달리기 쉬운 나무 지역.</a>	<a href="#">405</a> <a href="#">406</a> <a href="#">408</a> <a href="#">410</a>
4.9		Prominent tree 뚜렷한 나무	An unusual or prominent tree in either open land or forest; frequently information is also given as to its type. 트인 땅 또는 숲에 있는 특이하거나 눈에 띄는 나무; 그 유형에 대해 자주 정보가 주어진다.	417 418

4.10		<p>Prominent vegetation feature. e.g. root stock, tree stump. *눈에 띄는 식생 특징. 예를 들어 뿌리 줄기, 나무 그루터기.</p>	<p>The upturned root of a fallen tree, with or without the trunk. The stump of a tree. 줄기의 유무에 관계없이 쓰러진 나무의 위로 향한 뿌리, 나무 그루터기.</p>	419
------	---	---	--	-----



**Man-made features (ISOM / ISSprOM section 3.5) 인공특징물**

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
5.1		Road 도로	A metalled/asphalt surfaced or dirt road, suitable for vehicles in normal weather conditions. 보통의 날씨 조건에서 차량에 적합한 자갈/아스팔트 포장 또는 비포장 도로.	502-503
5.2		Track/ Path 소로/ 길	A visible route made by people or animals. Tracks may be driven by rugged vehicles. 사람이나 동물에 의해 만들어진 눈에 띄는 루트. 트랙은 튼튼한 차량에 의해 구동될 수 있다.	504-507
5.3		Ride 승마로	A forest ride or a prominent trace through the terrain which does not have a distinct runnable path along it. 숲속 승마로 또는 지형을 통과하는 눈에 띄는 흔적(그것을 따라 달릴 수 있는 뚜렷한 길이 아닌)	508 <a href="#">401 or 403</a> <a href="#">/416</a>
5.4		Bridge 교량	A crossing point over a watercourse or other linear feature. 물줄기 또는 다른 선형 특징물 위를 건너는 지점	512
5.5		Power line 송전선	A power or telephone line, cableway or ski lift. 전력 또는 전화선, 삭도 또는 스키리프트.	510 511
5.6		Power line pylon 송전선 철탑	A support for power or telephone line, cableway or ski lift. 전력 또는 전화선, 삭도 또는 스키리프트를 위한 지지물	510 511
5.7		Tunnel 터널	A way under roads, railways, etc. 도로, 철도 등 아래 길	512
5.8		Wall 담	A wall of stone or other materials. Used with symbol 8.11 to indicate a ruined wall. 돌 또는 기타 재료의 담. 무너진 담을 나타내기 위해	513 515 514

			기호 8.11과 함께 사용.	
5.9		Fence 울타리	A wire or wooden boundary. Used with symbol 8.11 to indicate a ruined fence. 철사 또는 나무로 된 경계. 무너진 울타리를 표시하기 위해 기호 8.11과 함께 사용.	516 518 517
5.10		Crossing point 통과지점	Away through or over a wall, fence, or other linear feature, including a gate or stile. 문 또는 디딤대를 포함하는 담, 울타리 또는 기타 선형특징물을 통과하거나 넘어가는 곳.	519
5.11		Building 건물	<a href="#">A man-made structure. Typically of brick, wood or stone. A pillar supporting a roof. *인공 구조물이다. 일반적으로 벽돌, 목재 또는 석재이다. 지붕을 지탱하는 기둥.</a>	521 <a href="#">522.1</a>
5.12		Paved area 포장지역	An area of hardstanding used for parking or other purposes. 주차 또는 다른 목적으로 사용하기 위한 단단한 구역	501
5.13		Ruin 집터	The remains of a building that has fallen down. 아래로 쓰러진 건물의 폐허.	523
5.14		<a href="#">Prominent man-made line feature. e.g. pipeline, bobsleigh/skeleton track.</a> *눈에 띄는 인공 선 특징물. 예를 들어 관로; 봅슬레이/스켈레톤 트랙.	A prominent line feature such as a pipeline (gas, water, oil, etc.) or a bobsleigh/skeleton track which is above ground level. 파이프 라인(가스, 물, 기름 등) 또는 지면 위의 봅슬레이/스켈레톤 트랙과 같은 현저한 선형특징물	528 529
5.15		Tower/ Pylon 탑/ 철탑	<a href="#">A tower. Typically of metal, brick or wood.</a> <a href="#">탑. 일반적으로 금속, 벽돌 또는 목재.</a>	524 525
5.16		Shooting platform 사격대	A structure attached to a tree where a marksman or observer can sit. 사수 또는 관찰자가 앉을 수 있는 나무에 부착된 구조.	525
5.17		Boundary stone, Cairn 경계석, 돌무더기	A man made stone or pile of stones. A cairn, memorial stone, boundary stone or trigonometric point. 인공의 돌 또는 돌 무더기. 돌무더기, 기념비, 경계석 또는 삼각점.	526
5.18		Fodder rack	A construction for holding feed for animals.	527

		사료대	동물 사료를 보관하기 위한 구조물.	
5.19		Charcoal burning ground Platform 숯가마터	The clear remains of an area where harcoal was burned. A small level man made area on a slope(a platform). 숯이 구워진 지역의 분명한 유적. 경사면(단)에 작은 높이의 인공지역	530 115
5.20		Monument or Statue 기념비 또는 동상	A monument, memorial or statue. 기념물, 기념비 또는 동상.	530 531
5.21		Canopy 캐노피	An accessible area with a roof. A canopy or a covered passageway through a building. 지붕으로 된 접근 가능한 구역. 건물을 지나는 캐노피 또는 덮인 통로.	522
5.22		Stairway 계단	A stairway of at least two steps. 적어도 두 단의 계단	
5.23		Out of Bounds area 출입금지구역	Out of Bounds area. Typically a flower bed or similar feature. 출입금지 구역. 일반적으로 화단 또는 비슷한 특징물	520
5.24		<u>Railway 철도</u>	<u>A railway, tramway, or other kind of railed track. 철도, 트램 또는 기타 종류의 선로.</u>	<u>509</u>

### Prominent features/ Special items 뚜렷한 특징물/ 특수 아이템

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
6.1		Prominent feature / Special item 뚜렷한 특징물/ 특수 아이템	If used, an explanation of its meaning must be supplied to competitors in the pre-race information. 사용된다면, 경기 전 정보에 그것의 의미에 대한 설명이 경기자에게 제공되어야 한다.	115 313 419 531
6.2		Prominent feature/ Special item 뚜렷한 특징물/ 특수 아이템	If used, an explanation of its meaning must be supplied to competitors in the pre-race information. 사용된다면, 경기 전 정보의 그것의 의미에 대한 설명이 경기자에게 제공되어야 한다.	115 313 530

### Country Specific features 국가별 특별 특징물

It is not generally recommended to introduce local symbols. At events likely to attract an

international entry, if local symbols are used then information about them must be supplied to competitors in the pre-race details.






지역 기호를 소개하는 것은 일반적으로 권장되지 않는다. 국제적인 참가자를 유치 할 것 같은 이벤트에서 지역 기호가 사용된다면 이것들에 대한 정보가 경기 전 세부사항에서 경기자에게 제공되어야 한다.

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
7.n		Name 명칭	Description of feature. 특징물 설명.	







### Column E: Appearance E열: 외관

These symbols can be used when required to add clarity to the map in order to allow the competitor to better visualise the control site.

이 기호는 경기자가 컨트롤 위치를 보다 잘 시각화 할 수 있도록 지도에 선명도를 추가하는 것이 요구될 때 사용할 수 있다.

Ref.	Symbol	Name	Description
8.1		Low 낮은	Where the control feature is particularly low or flat but this is not indicated on the map; e.g. Hill, low. 컨트롤 특징물이 특히 낮거나 평평하지만 지도에 표시되지 않는 곳; 예: 언덕, 낮은.
8.2		Shallow 얕은	Where the control feature is particularly shallow but this is not indicated on the map; e.g. Re-entrant, shallow. 컨트롤 특징물이 특히 얕은 곳이지만 지도에 표시되지 않는 곳; 예: 골짜기, 얕은.
8.3		Deep 깊은	Where the control feature is particularly deep but this is not indicated on the map; e.g. Pit, deep. 컨트롤 특징물이 특히 깊지만 지도에 표시되지 않는 곳; 예: 구덩이, 깊이.
8.4		Overgrown 무성한	Where the feature is partially covered in undergrowth or bushes that are not indicated on the map; e.g. Ruin, overgrown. 특징물이 지도에 표시되지 않은 덩굴이나 풀숲이 부분적으로 덮여있는 곳; 예: 집터, 무성한.
8.5		Open 트인	Where the feature is in an area where the tree cover is less than the surroundings but this is not indicated on the map; e.g. Marsh, open. 나무가 주변보다 적게 있는 지역에 특징물이 있는 곳이지만 지도에 표시되지 않은 곳. 예 : 습지, 트인.



8.6		Rocky, Stony 바위, 암석의	Where the feature is in an area of rocky or stony ground not indicated on the map; e.g. Pit, rocky. 특징물이 지도에 표시되지 않은 바위 또는 돌이 많은 땅의 구역에 있는 곳; 예. 구덩이, 바위가 많은. <a href="#">Also used in conjunction with symbol 1.14 to indicate a rocky pit (ISOM 203).</a> *또한 바위 구덩이(ISOM 203)를 나타내기 위해 기호 1.14와 함께 사용된다.
8.7		Marshy 습지의	Where the feature is in an area of marshy ground not indicated on the map; e.g. Re-entrant, marshy. 특징물이 지도에 표시되지 않은 늪지의 구역에 있는 곳; 예. 골짜기, 습지
8.8		Sandy 모래의	<a href="#">Where the feature is in an area of sandy ground not indicated on the map; e.g. Depression, sandy. Also used in conjunction with symbol 4.1 to indicate sandy ground (ISOM 213).</a> *지도에 표시되지 않은 모래 지면에 특징물이 있는 경우 예를 들어 함몰지, 모래밭. 모래 지면(ISOM 213)을 나타내기 위해 기호 4.1과 함께 사용되기도 한다.(ISOM 213).
8.9		Needle leaved 침엽수	Where the tree or trees associated with the control feature have needle shaped leaves; e.g. Prominent tree, needle leaved. 컨트롤 특징물과 관련된 나무 또는 나무들이 침엽수인 곳; 예. 뚜렷한 나무, 침엽수
8.10		Broad leaved 활엽수	Where the tree or trees associated with the control feature are broad-leaved; e.g. Copse, broad leaved. 컨트롤 특징물과 관련된 나무 또는 나무들이 활엽수인 곳; 예. 잡목숲, 활엽수
8.11		Ruined 무너진	Where the feature has fallen to ground level; e.g. Fence, ruined. 특징물이 지면으로 쓰러진 곳; 예. 울타리, 집터

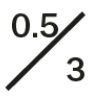

## Column F: Dimensions/Combinations/Bend F열: 치수/조합/굽음

### Dimensions 치수



Note: The dimension(s) of the feature(s) must be given when they add clarity to the map in order to allow the competitor to better visualise the control site; e.g. from a visibility point of view it is important to know if a boulder is 1m high or 3m high.

참고: 특징물(들)의 치수(들)는 경기자가 컨트롤 지점을 더 잘 시각화 할 수 있도록 하기 위해 지도

에 선명도를 추가할 때 지정되어야 한다; 예: 가시성의 관점에서 바위가 1m 높이 또는 3m 높이 인지를 아는 것이 중요하다.

Ref.	Symbol	Name	Description
9.1	2.5	Height or Depth 높이 또는 깊이	Height or Depth of the feature in metres. 미터로 표시된 특징물의 높이 또는 깊이
9.2	8 x 4	Size 크기	Horizontal dimensions of the feature in metres. 미터로 표시된 특징물의 수평적 치수
9.3		Height on slope 경사면의 높이	Height of the feature on a slope in metres. 미터로 표시된 경사면에 있는 특징물의 높이
9.4		Heights of two features 두 특징물의 높이	Heights of two features with the control between them. 컨트롤을 사이에 둔 두 특징물의 높이
















**Combinations 조합**

Ref.	Symbol	Name	Description
10.1		Crossing 교차점	The point at which two linear features cross. 두 선형 특징물이 교차하는 지점.
10.2		Junction 연결점	The point at which two linear features meet; or where a linear feature meets the side or edge of an areal feature. 두 선형 특징물이 만나는 지점. 또는 선형 특징물이 면형 특징물의 측면 또는 모서리와 만나는 곳.


When either of these symbols is used in Column F the two features which either cross or meet must be shown in columns D and E. For example:

이 기호 중 하나를 열 F에서 사용할 때 교차 또는 만나는 두 개의 특징물이 D열 및 E열에 표시되어야 한다. 예를 들면 다음과 같다.

D	E	F	Name	Description
			Path crossing 길 교차점	The point at which two similar linear features cross. 비슷한 두 선형특징물이 교

				차하는 지점.
			Ride/Stream crossing 승마로/물줄기 교차점	The point at which two different linear features cross. 서로 다른 두 선형특징물이 교차하는 지점
			Road junction 도로 연결점	The point at which two similar linear features meet. 비슷한 두 선형특징물이 만나는 지점
			Stream/Narrow marsh junction 물줄기/좁은 습지 연결점	The point at which two different linear features meet. 서로 다른 두 선형특징물이 만나는 지점.
			Fence/ Building junction 울타리/건물 연결점	The point at which a linear feature meets the side of an areal feature. 선형특징물이 면형특징물의 측면과 만나는 지점.


### Bend 굽음





Ref.	Symbol	Name	Description
11.1		Bend 굽은 곳	Used where a linear feature makes a smooth change of direction; e.g. Path bend; River bend. 선형특징물이 방향의 변화를 부드럽게 하는 곳에 사용. 예: 강의 굽은 곳; 강의 굽은 곳.

### Column G: Location of the control flag G열: 컨트롤 플래그의 위치


Note: No symbol is required to describe the location of the control flag in relation to the feature if the control flag is positioned at, or as near as possible to, the centre of the feature (or the centre of the foot in the case of the cliff).

참고: 컨트롤 플래그가 특징물의 중심에 있거나 가능한 한 가까이 위치하면 특징물과 관련된 컨트롤 플래그의 위치를 설명하는 데 기호가 필요하지 않다(또는 절벽의 경우에는 발치의 중심).

Ref.	Symbol	Name	Description
12.1		North east Side 북동쪽	Used where the feature extends above the surface of the ground; e.g. Boulder, north east side; Ruin, west side. A control on the side of a feature will not usually be visible from the opposite side. 특징물이 지표면 위로 확장되는 경우에 사용; 예, 바위, 북동쪽; 집터, 서쪽. 특징







			물 측면의 컨트롤은 보통 반대쪽에서 볼 수 없다.
12.2		South east Edge 남동쪽 가장자리	Used where: a) The feature extends down from the surface of the surrounding ground and the control is situated on the edge at ground level; e.g. Depression, south east edge. b) The feature extends over a significant area and the control is situated on the border of that area; e.g. Marsh, west edge; Clearing, north west edge. 사용하는 경우: a) 특징물은 주변 땅의 표면에서 아래로 뻗어 있고, 컨트롤은 지표면의 가장자리에 위치한다. 예: 함몰지, 남동쪽 가장자리. b) 특징물이 현저한 지역으로 확장되고, 컨트롤은 그 지역의 경계에 위치한다; 예: 습지, 서쪽 가장자리; 숲속 빈터, 북서쪽 가장자리.
12.3		West Part 서쪽 부분	Used where the feature extends over a significant area and the control is located neither at the centre, nor on any of the edges; e.g. Marsh, west part; Depression, south east part. 특징물이 현저한 지역 위로 확장되고, 컨트롤은 중앙이나 모서리에 있지 않은 경우에 사용; 예: 습지, 서쪽 부분; 함몰지, 남동쪽 부분.
12.4		East Corner (inside) 동쪽 모서리(안쪽)	Used where: a) The edge of a feature turns through an angle of 45-135 degrees; e.g. Open land, east corner(inside); Ruin, north west corner(outside). b) A linear feature turns a corner; e.g. Fence, south corner(inside); Stone wall, south west corner(outside). 사용하는 경우: a) 특징물의 경계가 45-135도 각도로 돌린다; 예: 트인 땅, 동쪽 모서리(안쪽); 집터, 북서쪽 모서리(바깥쪽). b) 선형특징물은 모서리를 돌린다; 예: 울타리, 남쪽모서리(안쪽); 돌담, 남서쪽 모서리(바깥쪽)
12.5		South Corner (outside) 남쪽 모서리 (바깥쪽)	Note: The side of a building may be treated as a linear feature and hence "building, east corner inside" does not mean "inside the building". The orientation of the symbol indicates the direction in which the corner points. 참고: 건물의 측면은 선형특징물로 처리 될 수 있으며 그러므로 "건물, 동쪽 모서리 안쪽"은 "건물 내부"를 의미하지

			않는다. 기호의 방향은 모서리가 가리키는 방향을 나타낸다.
12.6		South west Tip 남서쪽 끝	Used where the edge of a feature turns through an angle of less than 45 degrees; e.g. Marsh, south west tip. 특징물의 경계가 45도 미만의 각도로 돌리는 곳에서 사용; 예: 습지, 남서쪽 끝.
12.7		North west End 북서쪽 끝	The point at which a linear feature ends or starts; e.g. Ride, north west end; Stone wall, south end. 선형특징물이 끝나거나 시작되는 지점; 예: 승마로, 북서쪽 끝; 돌담, 남쪽 끝.
12.8		Upper Part 윗부분	Where the feature extends over two or more contours and the control is located near the top; e.g. Erosion Gully, upper part. 특징물이 두 개 이상의 등고선에 걸쳐 있고 컨트롤이 맨 위 근처에 있는 경우; 예: 침식 도랑, 윗부분.
12.9		Lower Part 아랫부분	Where the feature extends over two or more contours and the control is located near the bottom; e.g. Re-entrant, lower part. 특징물이 두 개 이상의 등고선에 걸쳐 있고 컨트롤이 맨 아래에 있는 경우; 예: 골짜기, 아랫부분.
12.10		Top 꼭대기	Where the control is located at the highest point of the feature and this is not the default location; e.g. Cliff, top; Stairway, top. 컨트롤이 특징물의 가장 높은 지점에 있고 이것이 기본 위치가 아닌 경우; 예: 절벽, 꼭대기; 계단, 꼭대기 <a href="#">The Upper of two levels. *두 레벨 중 상위.</a>
12.11		Foot (no direction) 발치(방향 없음)	Where the control is located at the lower junction of the slope of the feature and the surface of the surrounding area and this is not the default location; e.g. Earth bank, foot; Stairway, foot. 컨트롤이 특징물의 경사면과 주변지역 표면의 더 낮은 연결점에 위치하고 이것이 기본위치가 아닌 경우; 예: 흙벼랑 발치; 계단, 발치.
12.12		North east Foot 북동쪽 발치	As above, but where the feature is large enough for the control to be placed in more than one location around it; e.g. Hill, north east foot. 위와 같지만 컨트롤이 주변의 여러 위치에 배치될 만큼 특징물이 큰 경우; 예: 언덕, 북동쪽 발치.
12.13		Beneath 아래	Where the control is located underneath the feature; e.g. Pipeline, beneath. 컨트롤이 특징물의 아래에 있는 경




			우; 예: 파이프라인, 아래. The Lower of two levels. *두 레벨 중 하위.
12.14		Between 사이	Where the control is located between two features; e.g. Between thickets; Between boulder and knoll. 컨트롤이 두 특징물 사이에 있는 경우; 예: 덩불 사이; 독립바위와 작은 봉우리 사이.

When symbol 12.14 'Between' is used in Column G, the two features which the control is between must be shown separately in columns D and E. For example:

기호 12.14 '사이'가 G열에서 사용되면 컨트롤을 사이로 둔 두 개의 특징물이 D열과 E열에 별도로 표시해야 한다. 예:


D	E	F	G	Name	Description
				Between thickets 덩불 사이	The point between two similar features. 두 개의 비슷한 특징물 사이 지점.
				Between boulder and knoll 바위와 작은 봉우리 사이	The point between two different features. 두 개의 다른 특징물 사이 지점

### Column H - Other information

Ref.	Symbol	Name	Description
13.1		First Aid post 응급구호소	Control site where First Aid is available. 응급구호소를 이용할 수 있는 컨트롤 지점.
13.2		Refreshment point 급수포인트	Control site where Refreshments are available. 급수대를 이용할 수 있는 컨트롤 지점.
13.3		Manned control 유인컨트롤	Manned control site. 유인 컨트롤 지점.

**Distance from Timed Start to the Start Triangle 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형까지의 거리**

This is an optional line showing the distance to the start triangle from the point of the timed start. This will typically be required for an arena start, or when there is a long run out to the start triangle. It is not required if the start triangle is near to the point where the timing starts. 이것은 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형까지의 거리를 보여주는 선택적인 선이다. 이것은 일반적으로 경기장 출발, 또는 출발 삼각형까지 오래 걸리는 경우에 필요하다. 출발 삼각형이 경기 시간이 시작되는 지점에 가까이 있으면 필요하지 않다.

Ref.	Symbol	Name/Description
14.1		Distance to the start triangle from the point of the timed start. 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형까지의 거리.



### Special Instructions 특별 지시

Special instructions may be given to the competitors within the body of the description sheet. These should be used to emphasise what is shown on the map.

특별설명은 설명표의 본문 안에 경기자에게 제공될 수 있다. 이것들은 지도에 표시된 것을 강조하기 위해 사용되어야 한다.

If a marked route is to be followed away from a particular control, or between controls:


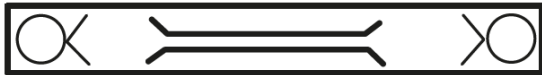
표시된 루트가 특정 컨트롤에서 멀리 떨어지거나 컨트롤 사이에서 이어지는 경우 :

Ref.	Symbol	Name/Description
15.1		Follow Taped Route, 60m away from control. 컨트롤에서 표시된 루트 60m를 따라가시오.
15.2		Follow Taped Route, 300m between controls. 컨트롤 사이에 표시된 루트 300m를 따라가시오.

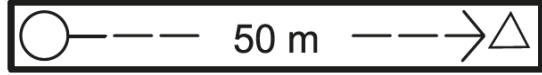

If there are mandatory crossing points or routes between two controls:

두 컨트롤 사이에 필수 교차점 또는 루트가 있는 경우:

Ref.	Symbol	Name/Description
------	--------	------------------

15.3		Mandatory crossing point or points. 필수 교차점 또는 점.
15.4		Mandatory passage through out of bounds area. 바깥 영역을 통과해야 합니다.



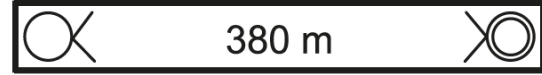
At a map exchange, or if a marked route is to be followed from a control to a map exchange, it should follow the last control description of the first part of the course as follows:  
지도 교환시, 또는 표시된 루트가 컨트롤에서 지도 교환으로 이어지는 경우, 다음과 같은 코스의 첫 부분에 대한 마지막 컨트롤 설명을 따라야 한다.

Ref.	Symbol	Name/Description
15.5		Follow Taped Route, 50m to Map Exchange. 지도교환소까지 50m를 표시된 루트를 따라 가시오.
<a href="#">15.6</a>		Map flip (turn the map over) 지도 뒤집기(지도를 뒤집는다.)

### Nature of route from the last control to the Finish 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 루트의 특성

















Following the final description, the nature of the route from the last control to the finish is indicated by one of the following:

최종 설명에 이어, 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 루트의 특성은 다음 중 하나로 표시된다.

Ref.	Symbol	Name/Description
16.1		400m from last control to Finish. Follow taped route. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 400m. 표시된 루트를 따라가시오.
16.2		150m from last control to Finish. Navigate to finish funnel, then follow tapes. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 150m. 테이프를 따라 도착지점 통로를 찾아가시오.
16.3		380m from last control to Finish. Navigate to finish. No tapes. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 380m. 도착지점으로 찾아가시오. 테이프 없음.





















# Examples














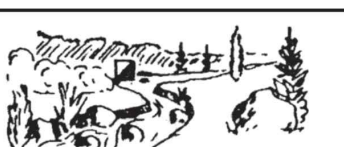

















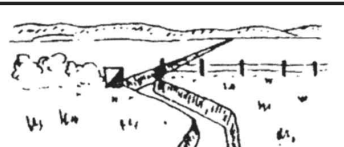












Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		1 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Terrace
		2 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Terrace, west part
		3 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Spur
		4 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Spur, upper part
		5 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Spur, lower part
		6 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Re-entrant
		7 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Re-entrant, upper part
		8 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Re-entrant

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		9 →	Eastern re-en- trant
		10	Earth bank, foot
		11	Quarry, 5m x 5m
		12	Quarry, east edge
		13	Quarry, east part
		14	Earth wall, east end
		15	Gully, lower part
		16	Small gully, north-east end
		17	Hill



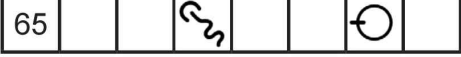






















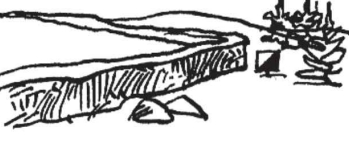

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		18 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Hill, north-west part
		19 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	West Hill, east side
		20 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Between hill and knoll
		21 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Knoll, 1m
		22 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Knoll, 1m, east foot
		23 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Saddle
		24 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Depression
		25 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Depression, east part
		26 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Middle small depression, east edge
		27 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	Pit, 1m deep, west edge

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description					
		28 <table border="1" data-bbox="694 369 1157 436"> <tr> <td></td> <td></td> <td>*</td> <td>1</td> <td>○</td> </tr> </table>			*	1	○	Ant hill, 1m, south east side
		*	1	○				
		29 <table border="1" data-bbox="694 571 1157 638"> <tr> <td></td> <td></td> <td>≡</td> <td>2</td> <td></td> </tr> </table>			≡	2		Cliff, 2m
		≡	2					
		30 <table border="1" data-bbox="694 739 1157 806"> <tr> <td></td> <td></td> <td>≡</td> <td>2</td> <td>○</td> </tr> </table>			≡	2	○	Cliff, 2m, north foot
		≡	2	○				
		31 <table border="1" data-bbox="694 918 1157 985"> <tr> <td></td> <td></td> <td>≡</td> <td>2</td> <td></td> </tr> </table>			≡	2		Upper cliff, 2m
		≡	2					
		32 <table border="1" data-bbox="694 1097 1157 1164"> <tr> <td></td> <td></td> <td>≡</td> <td>1.5</td> <td>⊥</td> </tr> </table>			≡	1.5	⊥	Cliff, 1.5m, top
		≡	1.5	⊥				
		33 <table border="1" data-bbox="694 1276 1157 1344"> <tr> <td></td> <td></td> <td>≡</td> <td>≡</td> <td>⊥</td> </tr> </table>			≡	≡	⊥	Between cliffs
		≡	≡	⊥				
		34 <table border="1" data-bbox="694 1456 1157 1523"> <tr> <td></td> <td></td> <td>▲</td> <td></td> <td>○</td> </tr> </table>			▲		○	Rock pillar, south foot
		▲		○				
		35 <table border="1" data-bbox="694 1635 1157 1702"> <tr> <td></td> <td></td> <td>⋈</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			⋈			Cave
		⋈						
		36 <table border="1" data-bbox="694 1814 1157 1881"> <tr> <td></td> <td></td> <td>▲</td> <td>1.5</td> <td>○</td> </tr> </table>			▲	1.5	○	Boulder, 1.5m, west side
		▲	1.5	○				




























Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		37	South-eastern boulder, 2m, east side
		38	Between boulders 1m and 1.5m
		39	Boulder, 0.5m/3m, west side
		40	Boulder field, south-east edge
		41	Boulder cluster, south side
		42	Stony ground, north edge
		43	Bare rock
		44	Bare rock, west part
		45	Narrow passage

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		46 <input type="text"/> <input type="text"/>  <input type="text"/> <input type="text"/> 	Lake, east tip
		47 <input type="text"/> <input type="text"/>  <input type="text"/> <input type="text"/> 	Pond, east edge
		48 <input type="text"/> <input type="text"/>  <input type="text"/> <input type="text"/> 	Waterhole, east edge
		49 <input type="text"/> <input type="text"/>  <input type="text"/> <input type="text"/> 	Stream bend
		50 <input type="text"/> <input type="text"/>   <input type="text"/> <input type="text"/> 	Southern stream bend
		51 <input type="text"/> <input type="text"/>    <input type="text"/>	Stream junction
		52 <input type="text"/> <input type="text"/>  <input type="text"/> <input type="text"/> 	Ditch, north-east end
		53 <input type="text"/> <input type="text"/>  <input type="text"/> <input type="text"/> 	Ditch bend
		54 <input type="text"/> <input type="text"/>   <input type="text"/> <input type="text"/> 	Northern ditch bend
		55 <input type="text"/> <input type="text"/>    <input type="text"/>	Ditch junction

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		56	Ditch crossing
		57	Narrow marsh, south-east end
		58	Marsh, north-west part
		59	Marsh, south tip
		60	Marsh, east edge
		61	Marsh, 8m x 8m
		62	Between marshes
		63	Firm ground in marsh, north-west tip
		64	Well, east side














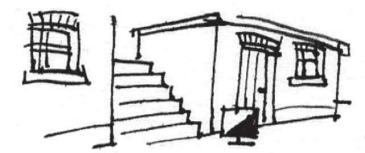

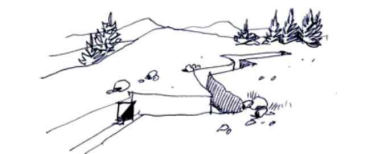

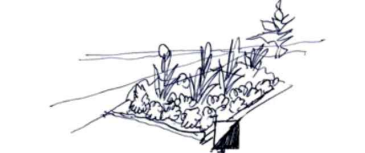
Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		65 	Spring, west edge
		66 	Water tank, east side
		67 	Open land, east corner (inside)
		68 	Open land, sandy west edge
		69 	Semi-open land, east edge
		70 	Forest corner, south tip
		71 	Clearing
		72 	Thicket, east side
		73 	Linear thicket, east corner (outside)



Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		74 	Vegetation boundary, east corner (outside)
		75 	Copse, west tip
		76 	Prominent tree, broad leaved
		77 	Root stock, east side
		78 	Road, south-east end
		79 	Road junction
		80 	Road/path crossing
		81 	Path bend
		82 	Western path bend

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		83	Path junction
		84	Path crossing
		85	Path/stream crossing
		86	Path/ditch crossing
		87	Ride bend
		88	Bridge, north end
		89	Power line, pylon
		90	Tunnel, south-west end
		91	Wall, east corner (inside)

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		92	Wall, ruined, west end
		93	Stream/wall crossing
		94	Path/wall crossing
		95	Fence, south corner (outside)
		96	Crossing point, south side
		97	Building, east side
		98	Ruin, west side
		99	Pipeline, beneath
		100	Tower, south side

Map	Terrain	Control Descriptions	Text Description
		101 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Shooting platform
		102 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Cairn, east side
		103 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Fodder rack, west side
		104 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Statue
		105 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Charcoal burning ground / platform
		106 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Canopy, south-west end
		107 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Stairway, foot
		108 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Trench
		109 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Flower Bed, south corner (outside)

## Specifications for Trail Orienteering 트레일 오리엔티어링 기준

There are two variations in the use of the columns when using IOF Control Descriptions for Trail Orienteering.

트레일 오리엔티어링에 대한 IOF 컨트롤 설명을 사용할 때 열 사용에는 두 가지 변형이 있다.

### Column B - Number of control flags 컨트롤 플래크의 수

This column is used to denote the number of control flags visible at this control; e.g. A-C equals three control flags to choose from; A-D equals four control flags to choose from.

이 열은 해당 컨트롤에서 볼 수 있는 컨트롤 플래크의 수를 나타내는 데 사용된다; 예: A-C는 선택할 수 있는 세 개의 컨트롤 플래크와 같다. A-D는 선택할 수 있는 네 개의 컨트롤 플래크와 같다.

### Column H - Direction of observation 관측 방향

This column is used to denote the direction in which to view a feature. For example an arrow pointing north indicates that the competitor should be on a path/track to the south of the control circle.

이 열은 특징물을 바라보는 방향을 나타내는 데 사용된다. 예를 들어, 북쪽을 가리키는 화살표는 경기자가 컨트롤 원의 남쪽에 있는 경로/트랙에 있어야 함을 나타낸다.

Example 예시

A	B	C	D	E	F	G	H
1	A-D		